

**PERANCANGAN INTERIOR MATESIH RESORT
HOTEL KARANGANYAR JAWA TENGAH**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan oleh :

Lokananta Wibisono

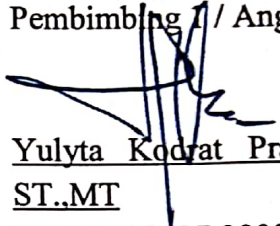
NIM 1511977023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

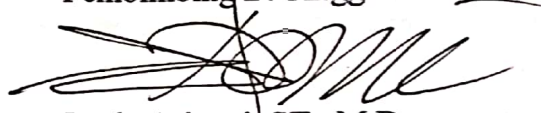
PERANCANGAN INTERIOR MATESIH RESORT HOTEL KARANGANYAR JAWA TENGAH diajukan oleh Lokananta Wibisono, NIM 1511977023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1 / Anggota


Yulyta Kodrat Prasetyaningsih
ST.,MT


NIP 19700727 200003 2 001
/NIDN 0027077005

Pembimbing 2 / Anggota


Ivada Ariyani, ST., M.Des.

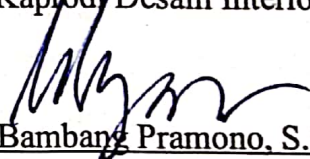
NIP. 19760514 200501 2 001
/NIDN 0014057604

Cognate / Anggota


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

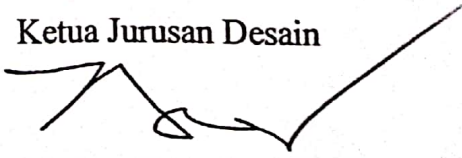
NIP. 19720314 199802 1 001
/NIDN 0014037206

Kaprodi Desain Interior


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001
/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005
/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002
/NIDN 0002085909

Abstract

Matesih Resort Hotel, is one of the hotel accommodations of hundreds of tourist hotels located in the tourist area of Karanganyar Regency. The location of this hotel is on the hillsides of Mount Lawu and is among the pine forests. The problems that exist in this building become a challenge how designers are able to design this hotel into a Resort Hotel that provides visitors experience interaction on the essence of the environment, nature and culture in the form of Space Experience through the Organic Architecture approach by Frank Lloyd Wright. The concept applied is to feel the essence of nature where this site stands, feel the mysterious nature with a focus on visual and touch experience, feel the tension contrast games such as coarse smooth texture, high and low and so on.

Keywords: *Pine Forest, Light, Space Experience, Organic Architecture.*

Abstrak

Matesih Resort Hotel, merupakan salah satu akomodasi hotel dari ratusan hotel wisata yang berada di kawasan wisata Kabupaten Karanganyar. Lokasi hotel ini berada di perbukitan lereng Gunung Lawu dan berada di antara hutan-hutan pinus. Permasalahan yang ada pada bangunan ini menjadi sebuah tantangan bagaimana desainer mampu untuk mendesain hotel ini menjadi Resort Hotel yang memberikan *experience* interaksi pengunjung pada esensi lingkungan, alam dan budaya sekitar dalam bentuk *Space Experience* melalui pendekatan *Organic Architecture* oleh *Frank Lloyd Wright*. Konsep yang diaplikasikan adalah merasakan esensi alam dimana site ini berdiri, merasakan alam yang misterius dengan fokus pada *experience visual and touch*, merasakan permainan kontras ketegangan seperti tekstur halus kasar, tinggi rendah dan sebagainya.

Kata Kunci : Hutan Pinus, Cahaya, *Space Experience, Organic Architecture.*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah S.W.T, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya.

Kepada:

1. Allah S.W.T yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya
2. Kedua Orang tua, Bapak Budi Laksono dan Ibu Rinta Wini, Kedua adik – adik saya, Laksmana Fahrezy Taufiqurrahman dan Laksmi Alysia Azzahra, yang selalu mendukung dan senantiasa memberikan do'a
3. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. dan Ibu Ivada Ariyani. ST., M.Des. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, kritikan dan saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan tugas akhir ini
4. Yth. Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali yang telah sabar membimbing dan menasehati
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua program studi Desain Interior
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua jurusan desain, Fakultas seni rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh dosen Program studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan tugas akhir ini
8. Pimpinan serta para staff kantor TSDS Interior Architect yang telah memberikan bimbingan, nasehat, dan atas izin digunakannya proyek Wisma Matesih ini menjadi judul tugas akhir saya
9. Teman-teman seperjuangan Sak Omah (PSDI 2015)

10. Mas Angga, Mas Leo, Mas dudu, dan Mas Opan yang telah membimbing saat proses kerja profesi terkhusus yang ikut andil dalam proyek Wisma Matesih ini
11. Terkhusus untuk Atsimatul Makhzumiyah, Bahij Zufar Zain, Novi Budi Raharja, Ega Wahyu Ramadhan yang membantu dalam terwujudnya tugas akhir ini
12. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan tugas akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Matesih Resort Hotel Karanganyar Jawa Tengah” ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 26 Januari 2020

Penulis

Lokananta Wibisono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
a. <i>Discover</i>	2
b. <i>Define</i>	2
c. <i>Develop</i>	3
d. <i>Deliver</i>	3
2. Metode Desain	3

BAB II PRA DESAIN

A. Tinjauan Pustaka	5
1. Definisi Hotel	5
2. Pengertian Hotel Resort	6
3. Pengertian Hotel menurut Beberapa Ahli	6
4. Jenis – jenis Resort	7
a. Mountain Resort Hotel	7
b. Health Resort and Spas	9

c. Beach Resort Hotel	9
d. Rural Resort and Country Hotels.....	11
5. Karakteristik Resort	11
a. Lokasi	11
b. Fasilitas	12
c. Arsitektur dan Suasana.....	13
d. Segmen Pasar.....	13
6. Persyaratan dan Tingkatan Hotel Resort.....	14
7. Definisi Restoran	14
8. Klasifikasi Restoran.....	16
a. Formal Restaurant.....	18
b. Informal Restaurant	19
c. Specialities Restaurant	21
B. Teori Khusus	22
1. Pengembangan Arsitektur Organik dan Frank Lloyd Wright	22
2. Definisi Arsitektur Organik.....	22
3. Prinsip dan Karakteristik Arsitektur Organik.....	24
4. Preseden Arsitektur Organik	27
a. Falling Water House	27
b. Ward Willits House.....	29
c. Johnson Wax Building	29
C. Program Desain	31
1. Tujuan	31
2. Sasaran	31
3. Data.....	31
a. Deskripsi Umum Proyek	31
b. Data Non Fisik.....	33
c. Data Fisik	37
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	42

BAB III PERMASALAHAN DESAIN

A. Pernyataan Masalah.....	45
B. Ide Solusi Desain.....	45
C. Konsep Desain	46

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

A. Alternatif Desain	48
1. Alternatif Estetika Ruang.....	48
a. Penerapan Gaya	48
b. Suasana Ruang.....	49
c. Komposisi Material.....	49
d. Komposisi Warna dan Bentuk.....	50
e. Transformasi Bentuk.....	51
1) Fasad & Elemen Interior	51
2) Elemen Dekoratif	54
a) Jendela	54
b) Pergola dan Railing Jembatan.....	55
c) Hanging Scuplture.....	56
2. Alternatif Penataan Ruang	58
a. Matriks Diagram.....	58
b. Bubble Diagram	58
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	59
a. Lantai.....	59
b. Plafond	60
c. Dinding.....	60
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	61
a. Furniture Pabrikasi.....	61
b. Furniture Custom	62
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	64
a. Pencahayaan	64
b. Penghitungan Titik Lampu.....	67
c. Penghawaan.....	70

B. Hasil Desain	72
1. Computer Rendering	72
2. Manual Rendering	79
3. Elemen Dekoratif.....	80

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA.....	84
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

- A. Hasil Survey
- B. Proses Pengembangan Desain
- C. Presentasi Desain/Publikasi/pameran
 - 1. Foto Maket Ruang Terpilih
 - 2. Skema Bahan dan Warna
 - 3. Poster Presentasi dan Leaflet Presentasi
- D. Detail Satuan Pekerjaan
- E. Gambar Kerja
 - 1. Layout Furniture Plan
 - 2. Rencana Plafon
 - 3. Rencana Titik Lampu
 - 4. Rencana ME
 - 5. Tampak Potongan
 - 6. Furniture Custom
 - 7. Detail Elemen Khusus

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan / Fase “The Double Diamond Design” Method.....	3
Gambar 2 Hanging Gardens of Bali	8
Gambar 3 White Mountain Hotel and Resort.....	8
Gambar 4 Kamalaya Koh Samui Spa and Resort.....	9
Gambar 5 The Seminyak Beach Resort	10
Gambar 6 Maritim Resort and Spa Mauritius	10
Gambar 7 Castello Banfi il Borgo	11
Gambar 8 Fallingwater House	27
Gambar 9 Fallingwater House	28
Gambar 10 Interior Fallingwater House	28
Gambar 11 Interior Fallingwater House	28
Gambar 12 1 Ward Willits House Plan	29
Gambar 13 Ward Willits House Exterior	29
Gambar 14 Johnson Wax Building Exterior	30
Gambar 15. Johnson Wax Building Interior	30
Gambar 16 Peta Lokasi Rencana Pembangunan Matesih Resort Hotel	32
Gambar 17 Kondisi Kawasan Sekitar Site	32
Gambar 18 Alur Aktivitas Utama Hotel	35
Gambar 19 Alur Aktivitas Pelengkap Hotel	35
Gambar 20 Organisasi Zona Ruang	36
Gambar 21 Lower Ground 3 Floor Plan	38
Gambar 22 Lower Ground 2 Floor Plan	38
Gambar 23 Lower Ground 1 Floor Plan	39
Gambar 24 Groundfloor 1 Floor Plan	39
Gambar 25 Section A	40
Gambar 26 Section D	40
Gambar 27 Elevation 1 Bangunan Depan	41
Gambar 28 Elevation 2 Bangunan Samping	41

Gambar 29 Fasad Bangunan Tampak Depan	42
Gambar 30 Moodboard Konsep Ideasi	47
Gambar 31. Contoh Penerapan Arsitektur Organik pada Falling Water House	48
Gambar 32. Struktur Lily pad pada bangunan SC Johnson Wax Headquarters	48
Gambar 33. Moodboard suasana ruang yang akan dicapai	49
Gambar 34. Komposisi Material yang Digunakan	50
Gambar 35. Komposisi Warna Material Alami dan Permainan Cahaya Matahari	50
Gambar 36. Contoh Atap Joglo Kepuhan Limolasan	51
Gambar 37. Contoh Atap Skylight dengan konstruksi baja ringan	51
Gambar 38. Sketsa transformasi bentuk secondary skin yang terinspirasi lingkungan tapak	52
Gambar 39 Sketsa transformasi bentuk gerbang entrance	52
Gambar 40. Sketsa Fasad dan bagian-bagiannya	53
Gambar 41 Sketsa ide pengalaman keruangan	53
Gambar 42. Inspirasi Jendela	54
Gambar 43. Jendela dan efek penyinaran yang dihasilkannya	54
Gambar 44. Railing jembatan dan efek penyinaran yang dihasilkan	55
Gambar 45. Konstruksi kayu chidori	55
Gambar 46. Atap pergola dengan konstruksi kayu chidori	56
Gambar 47. Kacang pinus segar yang menggantung di ranting pohon	56
Gambar 48. Transformasi bentuk kacang pinus menjadi sculpture	57
Gambar 49. Sculpture menggantung pada void	57
Gambar 50. Sculpture menggantung pada void tangga	57
Gambar 51. Matrix Diagram	58
Gambar 52. Bubble Diagram	58
Gambar 53. Contoh perbedaan tekstur finishing lantai, (kiri) lantai granit	

dengan finishing rough & doff dan (kanan) granit dengan finishing sleek & glossy.	59
Gambar 54. Persebaran material lantai sesuai areanya	60
Gambar 55. Contoh ceiling dan detail sambungan yang menciptakan efek visual dan keruangan yang menarik pada pengunjung	60
Gambar 56. Contoh penggunaan material alami yang dipertahankan karakter teksturnya	61
Gambar 57. Desain Reception Desk	62
Gambar 58. Desain Credenza	62
Gambar 59. Desain Partisi	63
Gambar 60. Desain Outdoor Chair	63
Gambar 61. Desain Bench	63
Gambar 62. Penggunaan Skylight dan Void	64
Gambar 63. Panel Polycarbonate Transculent untuk Dinding dan Atap	64
Gambar 64. Render Main Entrance	72
Gambar 65. Render Reception	72
Gambar 66. Render Lounge Area	73
Gambar 67. Render Lounge menghadap ke Void	73
Gambar 68. Render Koridor Jembatan menuju ke Restoran dan Kamar	73
Gambar 69. Render Restaurant Main Entrance terlihat artwork, signage dan sculpture	74
Gambar 70. Render Foyer Restaurant dengan skylight	74
Gambar 71. Render Foyer Restaurant view ke arah indoor dining dengan skylight	75
Gambar 72. Render Indoor Dining view ke arah Outdoor Cafe	75
Gambar 73. Render Outdoor Café yang menyediakan minuman khas yaitu kopi tawangmangu dan teh kemuning	75
Gambar 74. Render Outdoor Café view lain	76
Gambar 75. Render Indoor Dining view 1	76
Gambar 76. Render Indoor Dining view 2 dengan dramatic ceiling serta	

sculpture	76
Gambar 77. Render Indoor Dining view 3 dramatic ceiling, skylight serta sculpture	77
Gambar 78. Render Outdoor Dining dengan view langsung ke lingkungan sekitar	77
Gambar 79. Render Area koridor tangga view 1 dengan sculpture gantung	77
Gambar 80. Render Area koridor tangga view 2 dengan sculpture gantung	78
Gambar 81. Render Area Void dari bawah	78
Gambar 82. Manual Rendering view 1	79
Gambar 83. Manual Rendering view 2	79
Gambar 84. Desain Railing Jembatan	80
Gambar 85. Desain Signage	80
Gambar 86. Desain Grafis Signage	81
Gambar 87. Desain atap pergola dengan konstruksi chidori	81
Gambar 88. Desain partisi pembagi ruang lobby restoran dengan indoor dining 1	82
Gambar 89. Desain plafon, skylight dan hanging sculpture	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Persyaratan dan Tingkatan Hotel Resort	14
Tabel 2 Jenis Restoran Berdasarkan Makanan dan Minuman Serta Kegiatan	16
Tabel 3. Data Kebutuhan Klien	33
Tabel 4 Tabel Analisa Kebutuhan Perencanaan Hotel	42
Tabel 5 Ide Solusi Desain	45
Tabel 6. Daftar Furniture Pabrikasi	61
Tabel 7. Daftar Equipment	65
Table 8. Daftar Equipment Penghawaan	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai salah satu Kabupaten yang termasuk destinasi wisata dalam wilayah prioritas Joglosemar, Karanganyar merupakan kabupaten yang berada di timur Kota Surakarta ini memiliki banyak tempat wisata baik wisata alam, sejarah dan religi yang menarik dan berada di lereng Gunung Lawu. Berdasarkan isu diatas diprediksi akan ada lonjakan pengunjung baik wisatawan lokal maupun internasional sehingga berpeluang besar untuk menjalankan sebuah usaha dalam subsektor jasa akomodasi, yaitu hotel.

Seiring berjalannya waktu, wisatawan mulai jenuh dengan kamar – kamar hotel yang terlihat biasa tanpa adanya karakter tertentu dan lebih tertarik mencari penginapan yang menawarkan lebih dari sekedar pelayanan yang nyaman dan mudah. Untuk mengatasi permasalahan kondisi pasar ini, beberapa penginapan membuat strategi dengan menawarkan tampilan dan pelayanan hotel yang unik. Oleh karena itu Matesih Resort Hotel ini hadir dengan menawarkan gaya yang unik, dan berkarakter . Strategi ini muncul untuk menjawab keinginan wisatawan. Hotel ini menampilkan tampilan dan pelayanan yang berbeda, mengejutkan dan tentunya eksotis. Hotel – hotel seperti ini kemudian dikenal dengan “ Hotel Resort” yaitu hotel yang memiliki desain mencerminkan rasa lokal dan sering memadukan detail historis.

Matesih Resort Hotel ini merupakan hotel bintang 3 yang menawarkan fasilitas antara lain penjualan kamar berbagai kelas, lounge, dan restaurant. Hotel ini direncanakan akan dibangun di Kecamatan Matesih dan berada di kawasan religi dan bersejarah yaitu situs megalitikum “Watu Kandang” dan kawasan “Astana Mangadeg”. Lokasi site ini juga berada di lereng bukit hutan pinus. Oleh karena itu hotel ini dirancang dengan merespon site sekitar hotel dengan tujuan

memberikan experience interaksi pengunjung merasakan esensi dari lingkungan alam dan budaya sekitar.

Target konsumen hotel ini adalah konsumen yang akan melakukan ziarah ke kawasan Astana Mangadeg dan wisatawan dengan tujuan ke tempat wisata di sekitar Tawangmangu. Melihat pentingnya merancang Hotel Resort yang memiliki karakter dan memiliki daya tarik untuk memikat konsumen, Desain interior dapat menjadi solusi yang tepat dalam menciptakan karakter serta daya tarik tersebut yang mampu memberi experience interaksi pengunjung merasakan esensi dari lingkungan alam dan budaya sekitar. Maka dari itu diperlukan perencanaan yang matang dalam perancangan interior Resort Hotel Matesih.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan sebuah rangkaian aktivitas perencanaan yang melibatkan cara berpikir desain ke dalam sebuah tindakan nyata dengan pendekatan terstruktur untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah ide.

Pada perancangan interior boutique hotel ini, proses desain yang dipilih menggunakan *Design Method Design Council UK*. Dalam pembahasannya, Proses desain ini memiliki 4 fase yang membantu mengarahkan dalam mengidentifikasi sebuah permasalahan dan menemukan solusi. Fase – fase itu adalah sebagai berikut :

a. Discover

Tahap menemukan dan mengidentifikasi masalah dari pengumpulan data dan fakta yang kemudian diubah untuk menjadi kalimat Tanya ataupun sebuah pernyataan masalah. Tahap ini merupakan tahap awal seorang desainer melihat objek dengan memperhatikan hal-hal baru dan mengumpulkan banyak wawasan.

b. Define

Tahap ini merupakan tahap dimana desainer mendefinisikan pernyataan masalah yang telah diidentifikasi di tahap *discover*.

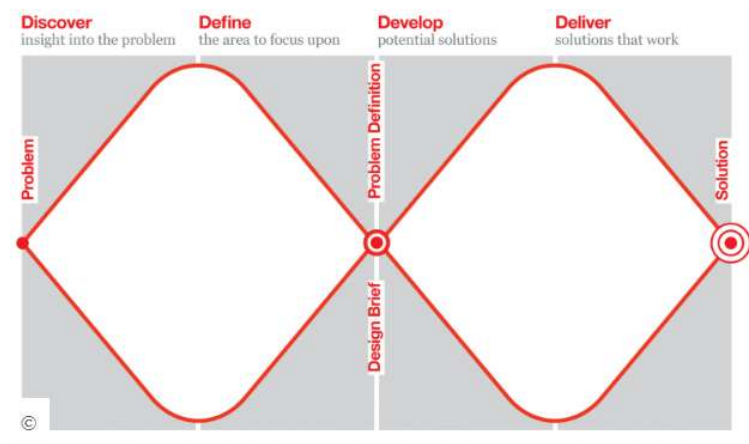
Mendefinisikan masalah dengan memilah mana yang paling penting, mana yang harus dilakukan pertama, kelayakan sebuah pernyataan masalah dan tujuannya adalah mengembangkan ringkasan kreatif yang membingkai tantangan desain yang utama.

c. *Develop*

Tahap ini merupakan tahap pengembangan di mana solusi dalam bentuk skematik dan konsep dibuat, dibuat prototype, diuji dan diulang. Dalam tahap ini desainer dituntut berpikir secara luas, liar tidak terstruktur tapi tetap fokus pada pengembangan.

d. *Deliver*

Merupakan tahap terakhir pada metode ini di mana proyek diselesaikan, diproduksi, dan diluncurkan serta adanya tahap evaluasi dan adanya feedback.



Gambar 1 Tahapan / Fase “The Double Diamond Design” Method

(Sumber: (Design Council, 2015))

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Identifikasi Masalah

Di dalam proses desain menurut Design Council Uk, metode pertama ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui cara *Being Your Users* (memposisikan diri menjadi pengguna) untuk mendapat informasi tentang fakta pengguna di lapangan, melakukan *Secondary Research* (Riset Sekunder) untuk mendapat sumber

informasi dan inovasi serta pengamatan dan penelusuran media populer. Metode ini masuk pada tahap *Discover*.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode ini masuk dalam tahap *Define dan Develop*. Cara yang digunakan ialah melakukan brainstorming untuk menghasilkan pemikiran yang segar, pencarian ide yang tidak terbatas lalu melakukan *Assessment Criteria* (Kriteria Penilaian) untuk menyeleksi dari berbagai ide yang telah ada, kemudian mendefinisikan menjadi ide yang lebih terstruktur. Lalu desain ini dikembangkan juga dengan *Physical Prototyping* (Model Fisik) yaitu membuat model dari ide kita. Pembuatan model ini biasanya terbagi menjadi dua tahap yaitu Model Awal yang sederhana untuk menunjukkan prinsip – prinsip dasar contohnya Maket studi, storyboard, dan diagram lalu dibuatlah Model Akhir yang lebih mirip dari segi bentuk dan fungsi contoh mock up berskala, dan maket. Terakhir, dikembangkan, ditampilkan melalui *Service Blueprints* (Layanan Blueprints) yaitu menampilkan presentasi visual secara detail dari awal hingga akhir dalam bentuk desain skematik bisa berisi penggambaran 2D atau 3D dan presentasi yang mendukung.

c. Metode Evaluasi & Pemilihan Desain

Metode terakhir masuk dalam tahap *Deliver*. Cara yang digunakan ialah *Feedback Loops* yaitu melihat adanya feedback yang berkaitan dengan permasalahan desain, melihat adanya saran untuk meningkatkan ide agar lebih sempurna serta mengetahui bagian manakah dari ide tersebut yang butuh untuk ditingkatkan.